記憶王

◆ワープロソフトで打ったテキストから、自動的に問題作成。

◆ゲーム感覚で遊んでるうちに効率良く記憶できます。

◆苦手の問題を集中的に出題する、ＡＩ出題機能。

◆成績を集計してグラフ表示。

◆単語合わせ、長文の一部をマスク、音楽、カラービジュアルなど
さまざまな出題ができるマルチメディア記憶ソフト。

◆あなたもすぐ、問題が作れます。

対応機種：Machintosh Plus以上全機種
対応システム：漢字Talk6.0.7以上，漢字Talk7対応
このソフトにはHyper Card2.0以上が必要です。

Machintosh,Hyper Card2.0,漢字Talk,はアップルコンピューターの登録商標です。
記憶王は吉葉無線電機株式会社の登録商標です。

発売元： ハイパークラフト秋葉原中央店 東京都千代田区外神田1－9－6 松の木ビル

Educational Entertainment

記 憶 王

ユーザーズ・マニュアル

記憶王とは。

記憶王は、Educational Entartainment。自分で簡単に問題を作ることができる、ゲームタイプの記憶支援ソフトです。ワープロソフトで問題テキストを作れば、後は記憶王が自動的に問題スタックを作ってくれます。問題には、テキスト、絵（カラーもOK)、音楽などを使えます。もちろん、自分で作った問題に限らず人の作った問題に答えるだけでも十分楽しめます。記憶王を動かすためには、HyperCard（2.0以降）とハードディスクの空きが3M以上必要です。

記憶王のインストール。

1．ハードディスクに『記憶王フォルダ』という新しいフォルダを作ってください。
2．フロッピーディスクを挿入してください。フロッピーディスクの内容は圧縮されています。 ダブルクリックすると解凍（UnStuff）が始まります。
解凍先にハードディスクの『記憶王フォルダ』を指定してください。
3．指示に従ってすべてのフロッピーディスクを挿入してください。
4．『記憶王フォルダ』の中に、「記憶王」、「記憶王ResourceStack」、『単語問題集』、『ビジュアル問題集』、『長文問題集』というフォルダが作られます。
5．「記憶王」という名前のスタックをダブルクリックすると起動します。
はじめに名前と誕生日を聞いてきますので、答えてください。
6．スタックの場所が移動した直後はマックが問題スタックを見つけることができず、問題の場所を聞いてくるかもしれません。その場合は問題スタックの場所を指示してください。単語記憶王では単語問題スタック、ビジュアル記憶王ではビジュアル問題スタックでなければ開きませんので、正しいスタックを指定するようにしてください。

3つの記憶王。

記憶王は、記憶したいことに合わせて3つの問題形式を用意しています。

●単語記憶王
単語記憶王は、＜英単語：日本語訳＞のように、ペアになったものを覚えるのに有効です。あらかじめペアをたくさん書き込んでおくと、その中からランダムに出題します。神経衰弱の要領でペア合わせして遊んでください。何度か繰り返すうちに、自然に覚えてしまいます。

●ビジュアル記憶王
ビジュアル記憶王は、地図や標識など、絵になったものを覚えるのに威力を発揮します。出題するビジュアルは、問題カードに直接書き込むことで簡単に作れます。PICTリソースを使えるので、カラーの問題も出題できます。

●長文記憶王
長文記憶王は、長い文章のある部分を覚えるのに役立ちます。問題文の一部を＜***＞でマスクして出題しますので、そこに入る正解を候補の文章から選んでください。実

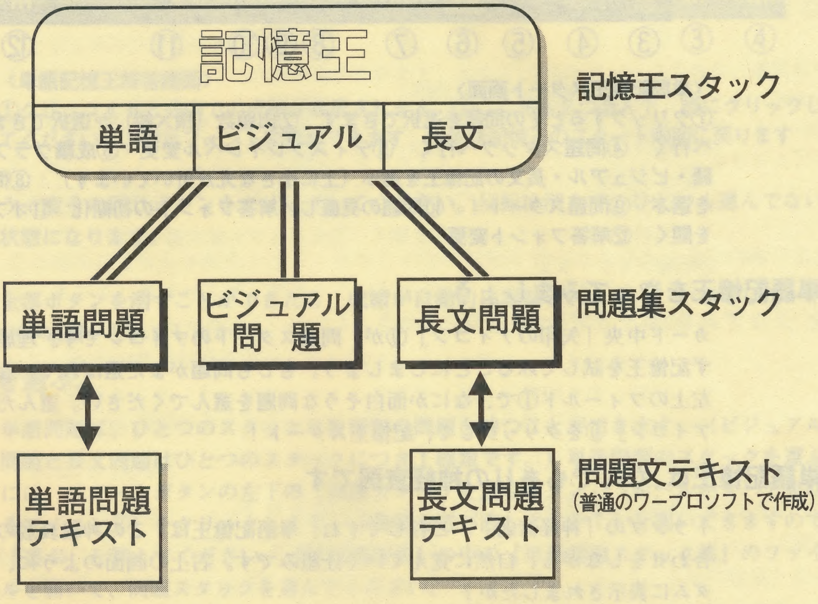
際の試験にもよくあるパターンなので、試験問題をタイプ入力して自分に合った問題を作ることができます。

記憶王の構成。

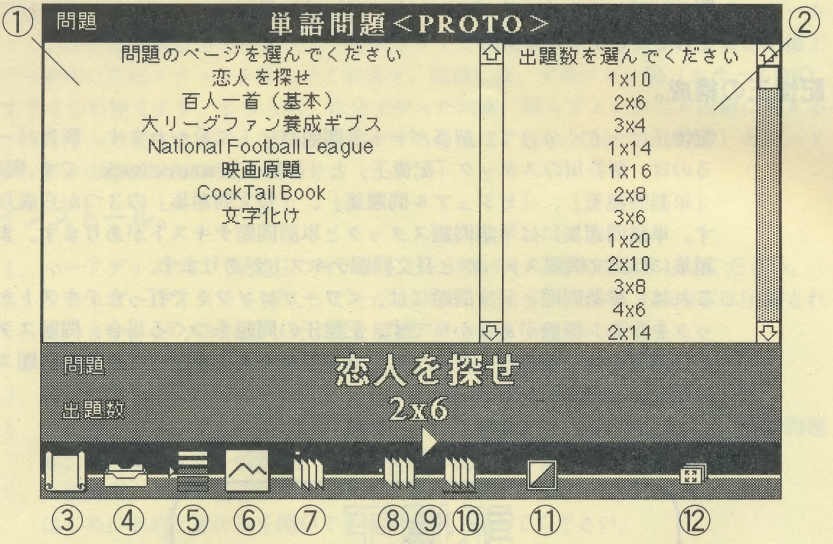
記憶王は大きく分けて、解答パートと問題パートに分かれます。解答パートに含まれるのは、解答用のスタック「記憶王」と「記憶王ResourceStack」です。問題パートは、「単語問題集」、「ビジュアル問題集」、「長文問題集」の３つから成り立っています。単語問題集には単語問題スタックと単語問題テキストがあります。また、長文問題集には長文問題スタックと長文問題テキストがあります。

これは、単語問題と長文問題には、＜ワープロソフトで打ったテキストから問題スタックを作る＞機能があるからです。記憶王の問題をつくる場合、問題スタック内で新しい問題をつくることもワープロソフトでテキストを打ってそれを問題スタックに取り込むこともできます。

〈記憶王の構成〉



単語記憶王



〈単語記憶王スタート画面〉

①クリックするとその問題を選択できます　②出題数（横×縦）が選択できます　③目次へ行く　④問題スタックへ行く　⑤ディスプレイレベル変更　⑥成績グラフ表示　⑦単語・ビジュアル・長文の記憶王を選ぶ（上に小さな丸が付いています）　⑧問題スタックを選ぶ　⑨問題スタート！　⑩問題の見直し／解答フォントの初期化　⑪オプション画面を開く　⑫解答フォント変更

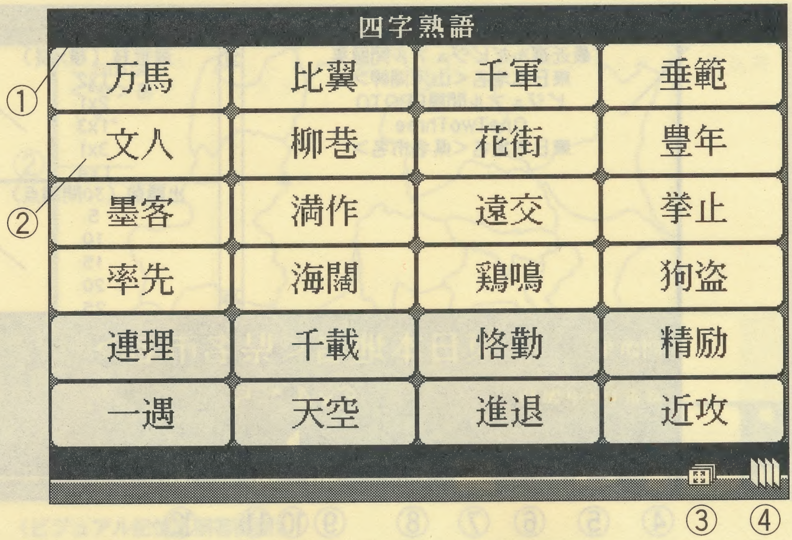
単語記憶王をやってみましょう。

カード中央「矢印のアイコン」⑨が、問題スタートのアイコンです。理屈抜きに、まず記憶王を試してみることにしましょう。もしも問題がまだ選ばれていなかったら、左上のフィールド①で、なにか面白そうな問題を選んでください。選んだら「矢印のアイコン」⑨をクリックして、記憶王スタート！

単語記憶王は、なんでもありの神経衰弱です。

トランプの「神経衰弱」。ご存じですね。単語記憶王は、この神経衰弱のようにペア合わせをしながら、自然に覚えていく仕組みです。右上の画面のように、ペアがランダムに表示されましたか？

右ページ上画面は「四字熟語」です。あなたが他の問題を選ばれた場合は違う問題が見えているかもしれませんが、やりかたは同じです。ペアになるものを順にクリックすればよいのです。最初のひとつをクリックすると、その名前が反転します。ふたつめをクリックしてペアが成立すれば、両方のボタンが消えて得点になります。違っていたら、お手付きで減点です。最初のボタンをクリックした後で気が変わったら、も



〈単語記憶王解答画面〉
①クリックすると途中での成績が表示されます　②ここから２つ選んで、順にクリックしてください　③表示フォント変更ができます　④単語記憶王のスタート画面に戻ります

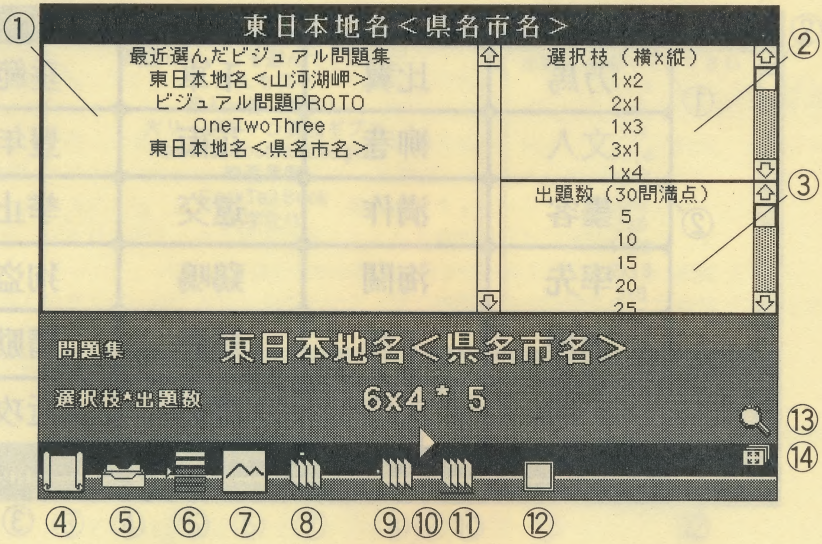
う一度その同じボタンをクリックしてください。反転は消えて、ひとつも選んでない状態になります。

全部ボタンを消すことができたら、成績が自動的に記録されます。いかがでしたか？いい成績がとれましたか？

単語問題を選ぶ。

単語問題は、ひとつのスタックに数種類の問題を持つことができます。（ビジュアル問題と長文問題はひとつのスタックにつき１種類です。）単語問題のスタックを選ぶには、スタートボタンの左下の「問題スタックを選ぶボタン」（ボールがカードを回るアイコン⑧）をクリックします。「問題を選び直しますか？」と聞いてきますので「選ぶ」と答えてください。『単語問題集』の中の『単語問題スタック集』のファイルを開いて、問題スタックを選んでください。
単語記憶王は単語問題スタックしか問題と認めませんので、単語問題と他の問題は別のファイルに入れて間違えないようにしてください。

ビジュアル記憶王



〈ビジュアル記憶王スタート画面〉

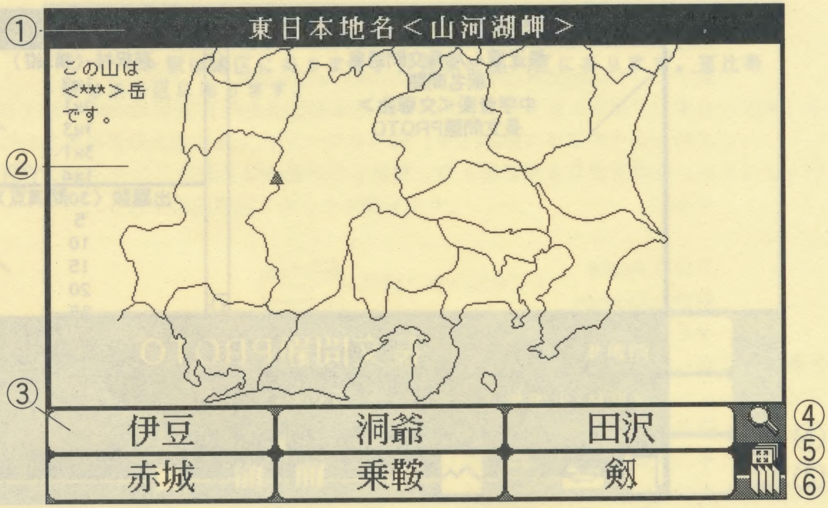
①クリックするとその問題を選択できます　②選択枝の数（横×縦）が設定できます　③出題数が設定できます　④目次へ行く　⑤問題スタックへ行く　⑥ディスプレイレベル変更　⑦成績グラフ表示　⑧単語・ビジュアル・長文の記憶王を選ぶ（上に小さな丸が付いています）　⑨問題スタックを選ぶ　⑩問題スタート！　⑪問題の見直し／解答フォントの初期化　⑫オプション画面を開く　⑬ビジュアル拡大縮小ボタン（PICTリソースのみ）　⑭解答フォント変更

ビジュアル記憶王をやってみましょう。

カード中央「スタートボタン」（矢印のアイコン⑩）が、問題スタートのアイコンです。ビジュアル記憶王を試してみることにしましょう。もしも問題がまだ選ばれていなかったら、左上のフィールド①でなにか面白そうな問題を選んでください。選んだら「スタートボタン」をクリックして、記憶王スタート！

カードに書かれた問題もPICTリソースも使えます。

ビジュアル記憶王は、図解や絵で表現したほうが覚えやすい問題のための記憶王です。ビジュアルとしては、作るのが簡単な「カードに書かれたビジュアル」、また諧調のあるグレーやカラーも使える「PICTリソース」どちらも使えます。



〈ビジュアル記憶王解答画面〉

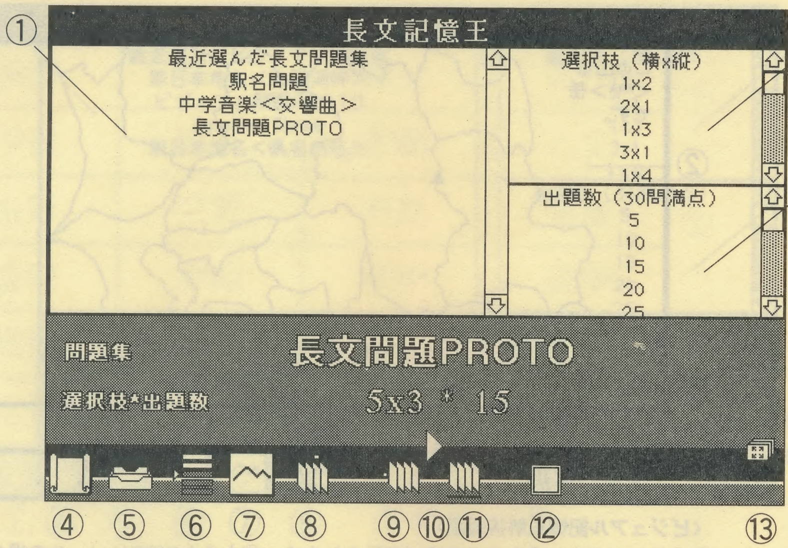
①クリックすると途中での成績が表示されます　②大きなPICTリソースの場合、画面をクリックすると表示フレームが変化します。（クリックした場所が中央に来るように動きます）　③答えはこれだ！と思ったボタンをクリックしてください　④問題ビジュアルの拡大／縮小（オプションボタンを押す）ができます。ただしPICTリソースによるビジュアルだけです　⑤表示フォント変更　⑥ビジュアル記憶王のスタート画面に戻る

この画面は「東日本地名」です。あなたが他の問題を選ばれた場合は違う問題が見えているかもしれませんが、やりかたは同じです。表示されたビジュアルにふさわしいボタンをクリックすればよいのです。正解ならばボタンが消えて得点になります。違っていたら、お手付きで減点です。

出題数だけの問題に答えたら、成績が自動的に記録されます。

ビジュアル問題を選ぶ。

ビジュアル問題は、スタック単位で問題を選びます。ビジュアル問題を選ぶためには、スタートボタンの左下の「問題スタックを選ぶボタン」⑨をクリックします。「問題を選び直しますか？」と聞いてきます。「選ぶ」と答えて『ビジュアル問題集』の中の『ビジュアル問題スタック集』のファイルを開いてください。そこにあるスタックがビジュアル問題スタックです。ビジュアル記憶王はビジュアル問題スタックしか問題として認識しません。



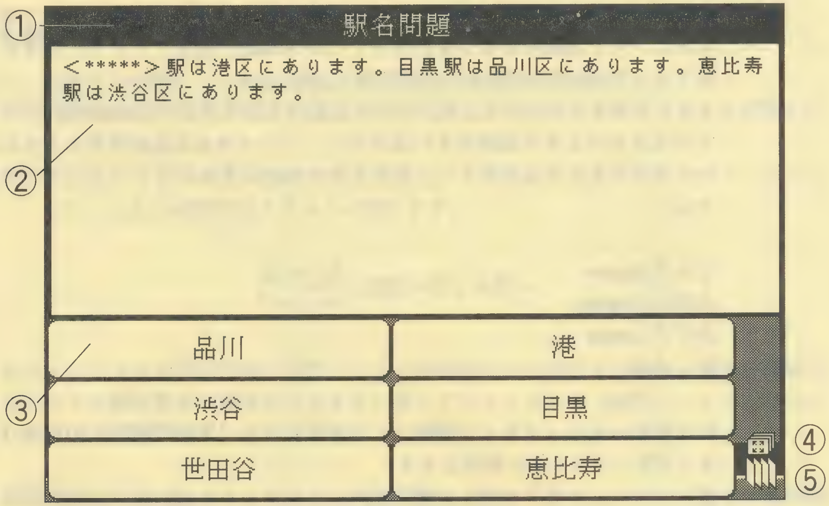
〈長文記憶王スタート画面〉
①クリックするとその問題を選択できます　②選択枝の数（横×縦）が設定できます　③出題数が設定できます　④目次へ行く　⑤問題スタックへ行く　⑥ディスプレイレベル変更　⑦成績グラフ表示　⑧単語・ビジュアル・長文の記憶王を選ぶ（上に小さな丸が付いています）　⑨問題スタックを選ぶ　⑩問題スタート！　⑪問題の見直し／解答フォントの初期化　⑫オプション画面を開く　⑬解答フォント変更

長文記憶王をやってみましょう。

カード中央「スタートボタン」（矢印のアイコン⑩）が、問題スタートのアイコンです。もしも問題がまだ選ばれていなかったら、左上のフィールド①で、なにか面白そうな問題を選んでください。選んだら、矢印のアイコンをクリックして、記憶王スタート！

長い文章の一部をマスクして出題します。

長文記憶王は、長い文章の一部を隠して出題する記憶王です。法律や公式、外国語の決まり文句などを覚えるのに向いています。原文のテキストがあれば簡単に問題を作ることができます。（TextStyleがgroupになっている文章を自動的にマスクします）。また外部テキストを取り込んで問題を作る機能も備えています。
長文記憶王は、そのマスクした文章それぞれについて「ありがちな間違い」「別な正解」を設定することができます。



〈長文記憶王／解答画面〉

①クリックすると途中での成績が表示されます。音楽の問題では、もう一度その曲が演奏されます（どこかをクリックすると止ります）　②＜***＞にあてはまると思うボタンをクリックしてください　③表示フォント変更　④長文記憶王のスタート画面に戻る

マスクされた部分は＜***＞で表示されます。この＜***＞にあてはまる文章を下のボタンから選んで、クリックしてください。正解ならばボタンが消えて得点になります。違っていたら、お手付きで減点です。

出題数分の問題に答えたら、成績が自動的に記録されます。

長文問題を選ぶ。

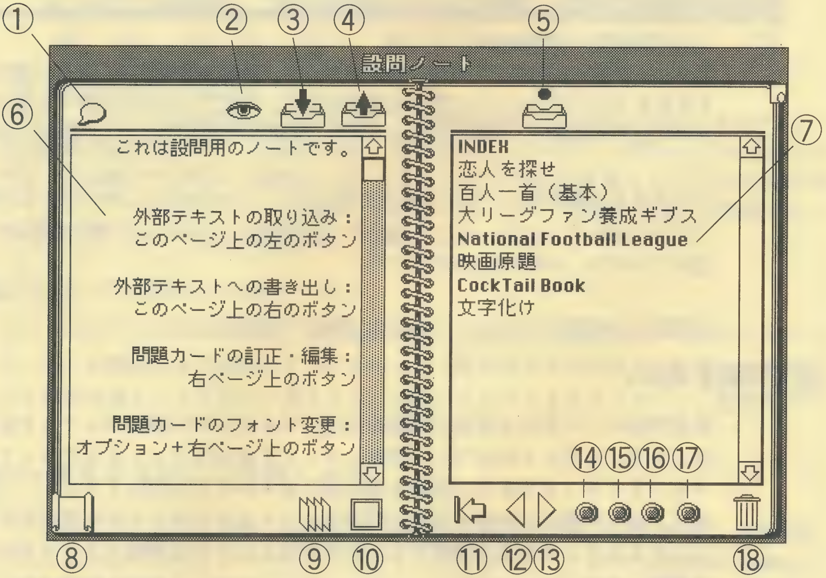
長文問題は、スタック単位で問題を持っています。長文問題のスタックを選ぶためには、スタートボタンの左下の「問題スタックを選ぶボタン」⑨をクリックします。アイコンをクリックすると「問題を選び直しますか？」と聞いてきます。「選ぶ」と答えて『長文問題集』の中の『長文問題スタック集』のファイルを開いてください。そこにあるスタックが長文問題です。長文記憶王は、長文問題スタックだけを問題として認識します。

単語問題の作り方 1

記憶王の大きな特長は、問題を作るのが簡単だということです。ワープロソフトが使えれば、すぐ問題の作者になれます。しかも問題の表示フォント、注などの指定も可能です。では例をあげながら説明しましょう。
まず、テキストをつくります。いったん記憶王を終了して（system7やマルチファインダの人はそのままで結構です）適当なワープロソフトで次のテキストを打ってください。注意することはただ1つ、項目を分けるのは半角のコンマ「,」でなければなりません。

リンゴ,Apple
みかん,Orange
ぶどう,Grape
なし,Pear

打ち終わったら「フルーツ問題」と名前を付けて『単語問題集』の中の『単語問題テキスト集』フォルダに保存します。



〈単語問題／設問ノート画面〉
①問題の注を表示する　②間違った問題の記録を見る（記憶王は間違った問題を覚えて重点的に出題します）　③テキストの取り込み　④テキストへの書き出し　⑤MotherNoteの修正　⑥問題リストの更新　⑦クリックした問題カードへ行く　⑧目次へ行く　⑨記憶王スタックへ行く　⑩オプション設定　⑪設問ノートへ戻る　⑫前のカードへ　⑬次のカードへ　⑭問題をソートする　⑮問題の二重記入をチェックする（ソートします）　⑯左右の項目数が同じかどうかチェック　⑰MotherNoteを開く　⑱カード削除（設問ノートでは無効）

次にそれを取り込んでみましょう。

1．記憶王を起動して、単語記憶王の解答カードを開いてください。
2．適当な単語問題スタックを選んでください。このスタックに「フルーツ問題」をこれから読み込みます。
3．下段左から２つめの「問題へ行くボタン」（箱のアイコン）をクリックしてください。これで単語問題スタックが開きます。

〈問題へ行くボタン〉

左ページにある＜単語問題／設問ノート＞の画面が表示されましたね。細かい問題名などはこの絵と異なる場合があります。カードのタイトルが「設問ノート」になっていればOKです。

単語問題は外部のテキストを取り込んで問題スタックを作ることができます。単語問題のテキストは、まとめて『単語問題テキスト集』フォルダに入れておくと便利です。テキストを単語問題に取り込む指示は「設問ノート」上でおこないます。

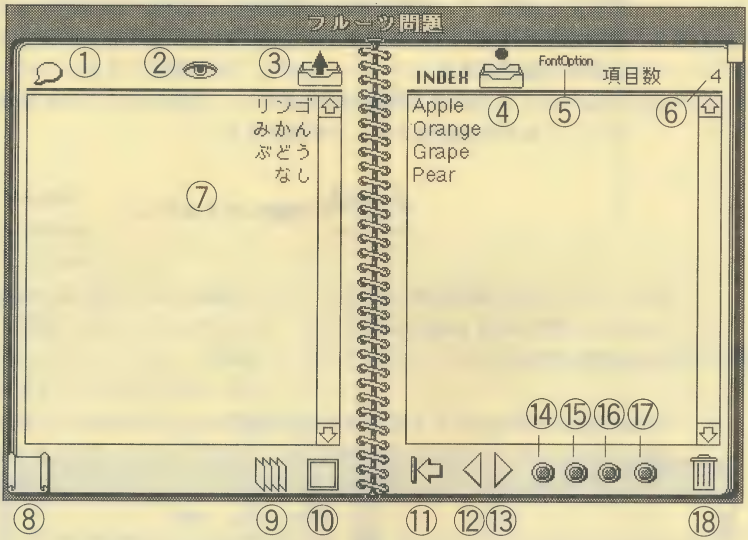
〈テキスト取り込みボタン〉

1．左ページの上にある「テキスト取り込みボタン」（箱への下向き矢印のアイコン）③をクリックしてください。
2．「テキストを取り込んだ新しい問題カードの位置」を聞いてきますので、「最初」と答えてください。
3．「取り込むテキスト」を聞いてきます。の中の「フルーツ問題」を開いてください。
4．これで、テキスト取り込みが開始し、数分で取り込み作業は完了します。

どうです？「フルーツ問題」という新しい問題カードができたでしょう。

単語問題の作り方 2

新しく作った「フルーツ問題」には次のようにたくさんの編集機能が用意されています。



〈単語問題／カード画面〉

①問題の注を表示する　②間違った問題の記録を見る（記憶王は間違った問題を覚えて重点的に出題します）　③テキストへの書き出し　④MotherNoteの修正　⑤フォントオプション指定されている場合この表示が出ます。クリックすると変更できます　⑥ペアの数を表示　⑦クリックした単語についてペア表示します　⑧目次へ行く　⑨記憶王スタックへ行く　⑩オプション設定　⑪設問ノートへ戻る　⑫前のカードへ　⑬次のカードへ　⑭問題をソートする　⑮問題の二重記入をチェックする（ソートします）　⑯左右の項目数が同じかどうかチェック　⑰MotherNoteを開く　⑱カード削除

内容を修正します。

単語問題を修正したい時は、カード右上の「MotherNoteの修正ボタン」（「箱にボールのアイコン」④）をクリックします。MotherNoteが表示されますので、そのMotherNoteをクリックしてください。「書き込みロックを解除しますか？」と聞いてきます。「解除する」と答えてください。MotherNoteの５行めに「もも,Peach」と書き加えてください。書き終わったらもう一度「MotherNote修正ボタン」（いまはボールは箱の中に入っているので見えません）をクリックすると、変更点を更新するかどうか聞いてきます。「更新する」と答えてください。

フォントの指定もできます。

問題の気分を出すために「絶対このフォントを使いたい！」という場合があります。またフランス語の問題など、日本語のフォントでは表示できないものもあります。記

憶王は問題ごとにフォント指定できます。「MotherNoteの修正ボタン」④を、オプションボタンを押しながらクリックしてください。フォントのオプション指定ができます。書体を左右とも「osaka」に指定してください。（途中でMotherNoteのフォントも書き直すかどうか聞いてきます。MotherNoteは普段は見えないところに隠れていますので、通常は書き直す必要はありません。）指定が済んだらカードの右ページに「FontOption」という小さな文字が現われます。このFontOptionの文字をクリックすると、指定フォントの変更・解除ができます。
また、オプションボタンを押している間、指定フォントが小さなウィンドウで表示されます。

注を付けましょう。

問題カードの左ページの上の方に、「注ボタン」（吹き出しのアイコン①）があります。これをクリックすると注が表示されます。いまは指定したフォントだけが書き込まれていますね。ここに注を書き込んでみましょう。この状態では注を書き込むフィールドはロックされています。オプションキーを押しながら「吹き出しのアイコン」をクリックしてください。すると書き込み可能になります。フォント指定を書いた文を消さないようにして、適当に注を書いてください。（例えば「これはフルーツ問題。5行あります。」と書いてください。）書き終わったら「注ボタン」をクリックしてください。ふたたび、自動的に書き込みロックされます。

右下の小さなボタン。
問題カードの右下に、小さな4つのボタンが並んでいます。左から

- ⑭このカードの問題を行ソートする
- ⑮行の重複をチェックする（ソートします）
- ⑯左右の問題の項目数が同じかどうか調べる
- ⑰MotherNoteを開く

という、機能があります。

修正したカードの内容をテキストに記録できます。

それでは修正したカードを再びテキストの形で記録しましょう。テキストにすれば、サイズ的にもうんと小さく保存できます。

1. 「フルーツ問題」カードの左上に、「テキストへの書き出しボタン」（箱から上向き矢印のアイコン③）がありますね。これをクリックします。
2. テキストの記録場所として、『単語問題集』の中の『単語問題テキスト集』フォルダを選びます。
3. 「その名前のファイルはすでにあります。消していいですか？」と警告されます。消して新たに保存して結構です。
4. カードの内容がテキストの形で記録されます。保存がすんだら「このカードを削除しますか？」と聞いてきます。後で、そのテキストからもう一度カードを作りますので、ここでは削除しておくことにしましょう。

単語問題の作り方 3

テキストにこう書くと自動処理できます。

DAかワープロソフトで「フルーツ問題」のテキストを開いてください。さっきとは変わっていますね。変更点は次のとおりです。

「– FONT,Osaka,Osaka,*sorezore*」という行が加わった。
「– これはフルーツ問題です。５行あります。」という行が加わった。
「もも,Peach」というのが最後の行に入っている。
ここで、単語問題のテキストを処理するルールを簡単に説明します。

●行のはじめに「--」がある文はコメント文として処理され、注のフィールドに入る。
●「--FONT,フォント名,フォント名,ポイント数」という形の文でフォント指定ができる。
●ポイント数として「*sorezore*」という表記をすれば、文字の大きさをデフォルトのポイント数に合わせる指定ができる。
●３項目めの文は、各ペアごとの注として処理される。

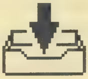
各ペアごとに３項目めに注をつけてみましょう。次のように各行の後ろに、注として漢字表記を書き足してください。
項目の間にあるのは半角のコンマです。注意しましょう。

-- FONT,Osaka,Osaka,*sorezore*
-- これはフルーツ問題です。５行あります。
リンゴ,Apple,林檎
みかん,Orange,蜜柑
ぶどう,Grape,葡萄
なし,Pear,梨
もも,Peach,桃

問題テキストが上で説明したルールに従って書いてあれば、記憶王は問題を読み取る時に自動的に処理していきます。それでは、この新しいテキストをセーブして、記憶王で読み込んでみましょう。
手順をもう一度確認します。
1．単語記憶王へ行く
2．左下２番めの「問題ボタン」（箱のかたち）をクリックして単語問題スタックへ行く

〈問題ボタン〉

3．単語問題スタックの「設問カード」の左上にある「テキスト取り込みボタン」（箱に下向き矢印）をクリックする



〈テキスト取り込みボタン〉

4．指示に従って新しいカードの入る位置を指定する。「途中」の場合、クリックしたカードの次に、新しいカードが作られます。

さあ、コメントも注も入った、新しい「フルーツ問題」ができあがりました。左右のフィールドに別れた「リンゴ,Apple」を、左右どちらでもクリックしてみてください。ペアが太字になると同時に、「林檎」と表示されるでしょう。単語記憶王でこの問題をやってみると、正解の時に注が表示されます。（DisplayLevelが 4 以上に指定されていると速度を重視するために注表示を省略します。）

作った問題を試してみましょう。

〈記憶王ボタン〉

さて、新しいテキストを取り込んだ単語問題「フルーツ問題」ができました。この問題を試してみましょう。問題カードの左下にある「記憶王ボタン」（カードが縦に4枚並んだアイコン）をクリックしてください。単語記憶王が開きます。

問題名として「フルーツ問題」が表示されましたね。真ん中にある「スタートボタン」（右向き矢印のアイコン）をクリックして、単語記憶王をスタートしてください。いま作った「フルーツ問題」が出題されます。

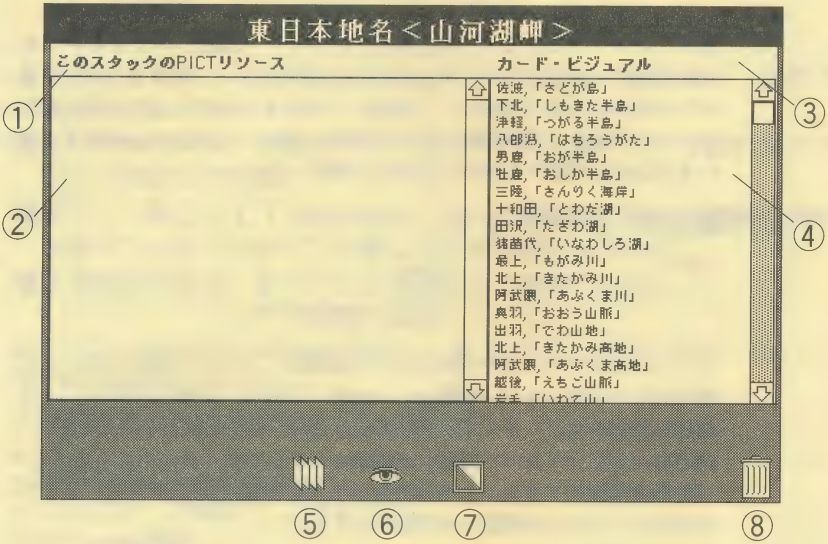
〈スタートボタン〉

単語記憶王から問題スタックに戻りたい時は、単語記憶王の左下にある「問題ボタン」（箱のアイコン）をクリックすると問題スタックが開きます。問題スタックを表わすのに箱のアイコンを使っているのは、「テキストの内容を入れたり出したりする箱」という考えからです。

ビジュアル問題の作り方

ビジュアル問題で扱えるビジュアルは2種類あります。ひとつはカードに書かれたビジュアルで、もうひとつはPICTリソースです。カードビジュアルのほうが簡単ですが、PICTリソースを使えば写真を滑らかに表示できますし、カラーの問題も作ることができます。サンプルとして入っている「What Color is This?」はPICTリソースを使った問題、「東日本地理」はカードビジュアルを使った問題です。興味のある方はそれぞれの問題スタックを見て、その違いを確認してください。

カードビジュアル問題の作り方。



〈ビジュアル問題／設定ノート〉

①クリックするとこのスタックに含まれるPICTリソースのリストを表示　②クリックしたPICTが画面に現われます　③クリックするとこのスタックに含まれるカードビジュアルのリストを表示　④クリックしたカードビジュアルへ行きます　⑤記憶王ボタン　⑥誤答記録を見る　⑦オプション設定ボタン　⑧このスタックのビジュアル問題カードをすべて削除

ビジュアル問題スタックを開くと左右にフィールドがあります。フィールドの中の文字はこの図と違っているかもしれません。左のフィールドには、この問題が持っているPICTリソースのリストが表示され、右のフィールドにはカードビジュアルのリストが表示されます。それぞれの更新は、タイトルをクリックすることでおこなわれます。

1．右のフィールドから、適当にカードを選んでクリックしてください。
2．するとそのカードに移動します。
3．メニューから「新規カード」を実行（またはコマンド＋N）します。

4．すると、なにも書かれていないカードがつくられます
5．この白い枠のなかに、なにか絵を書いてください。
6．「カード情報」を開いて、新しくできたカードに名前を付けてください。

これで新しいカードビジュアル問題ができました。

PICTリソースビジュアル問題の作り方。

PICTリソースのビジュアル問題を作るほうが、少し難しいのですが、この方法だとカラーも使えます。ただし、ResEditを使いますので、ResEditの使い方に詳しくない方はResEditのマニュアルをお読みいただく必要があります。

1．適当なカラーグラフィックソフト（例えばStudio/8）で問題グラフィックを書く。
2．それをPICTリソースの形式でセーブする。
3．ResEditを使って、ビジュアル問題スタックにそのPICTリソースをコピーする。

以上です。ビジュアル問題設問ノートの左のフィールドのタイトルをクリックすると、新しく追加したPICTリソースがリストに表示されます。

ビジュアルに注を付ける。

カードでもPICTリソースでも、名前を付けるときに「絵の名前,その説明」というふうに間に半角コンマを入れた名前を付けると、コンマから後が注として処理されます。（DisplayLevelが３以下の場合のみ注を表示）ただしHyperCardのカードの名前の長さには制限があります。それ以上長いと誤動作の原因になりますが、HyperCard自体はこのカード名の長さについて警告しません。記憶王は長すぎるカード名については自動的に長すぎる部分をカットします。

作ったビジュアルを見てみよう。

PICTリソースがちゃんとインストールされているか調べるには、
1．左のフィールドのタイトル「このスタックのPICTリソース」①というところをクリックします。
2．するとこのスタックのPICTリソースのリストが更新されます。
3．そのPICTリソースの名前をクリックしてください②。クリックしたPICTが画面に現われます。
4．PICTのウインドウをクリックすると、PICTウインドウは閉じます。

カードビジュアルのリストを更新するときは

1．右のフィールドのタイトル「カード・ビジュアル」③をクリックしてください。
2．このスタックのカードビジュアルのリストが更新されます。
3．見たいカードビジュアルの名前を右のフィールド④でクリックしてください。そのカードが開けます。

長文問題の作り方１

長文記憶王は、長い文章の任意のところをマスクして出題する記憶王です。マスクする箇所の指定は、その部分のTextStyleをgroupにすることでおこないます。テキストをセレクトしてメニューでTextStyleを変更することでも可能ですが、記憶王は操作を簡略にするために「AutoGroup」という操作を備えています。これを使えば簡単にGroup指定できます。
マスクする箇所の指定方法には２通りあります。（１.長文問題スタックでおこなう。２.問題テキストに指定する。）順序として、このページではスタック上での問題の作り方を説明し、次にテキストを使っての指定方法を説明します。
まず、長文テキストを作ります。いったん記憶王を終了して（system7やマルチファインダの人はそのままで結構です）ワープロソフトで次のテキストを打ってください。

品川駅は港区にあります。目黒駅は品川区にあります。恵比寿駅は渋谷区にあります。

打ち終わったら「駅名問題」と名前を付けて『長文問題集』の中の『長文問題テキスト集』フォルダに保存します。

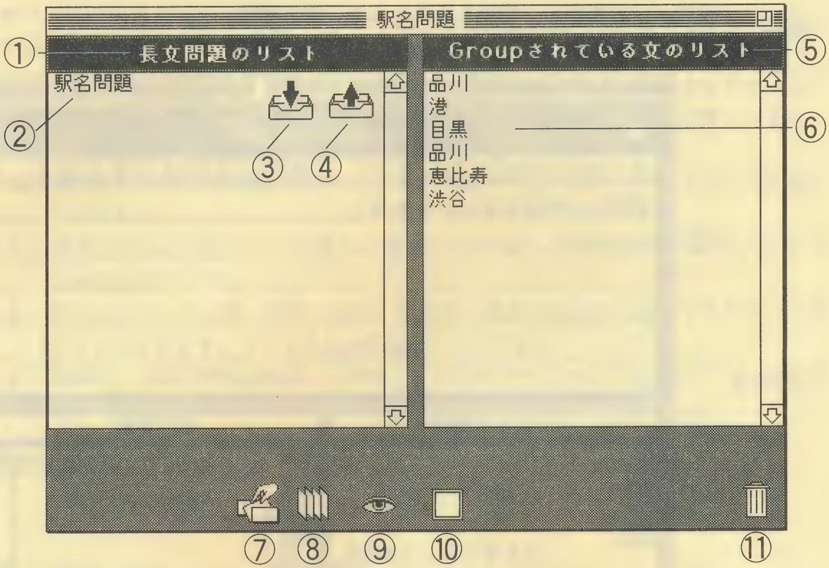
テキストを取り込む前に

〈問題ボタン〉

１．記憶王を起動する
２．長文記憶王へ行く
３．新しく問題を加える長文問題スタックを選ぶ。（ここでは「長文問題PROTO」を選んでください。『長文問題スタック集』フォルダにあります）
４．下段左から２つめの「問題ボタン」（箱のアイコン）をクリックする。

右ページの図のような画面が表示されたでしょう。細かい問題名などはこの絵と異なる場合があります。「長文問題のリスト」というタイトルがあれば、OKです。このカードを「長文問題の設問ノート」と呼びます。

テキストを取り込む前に、ちょっと準備をします。
１.「長文問題PROTO」はそのまま取っておきたいので、メニューのFileにある「Save a Copy...」（バックアップコピー保存）でスタックのコピーを作る。
２．メニューのFileにある「Open Stack」（スタックを開く／コマンド＋O）で「長文問題PROTOのコピー」を開く
３．メニューの「Object」にある「Stack info...」（スタック情報...）を開き、スタックの名前を「長文問題PROTOのコピー」から「駅名問題」に変更する。



〈長文問題／設問ノート〉

①クリックすると長文問題のリストを作り直す　②クリックするとそのカードを開く　③テキストの取り込み　④テキストへの書き出し　⑤クリックするとGroupのリストを作り直す　⑥Groupのリストを表示　⑦問題カードをソートする　⑧記憶王スタックへ行く　⑨誤答記録を見る（記憶王は間違った問題を覚えて重点的に出題します）　⑩オプション設定　⑪カード削除（設問ノートでは全てのカード削除）

長文テキストを取り込みましょう。

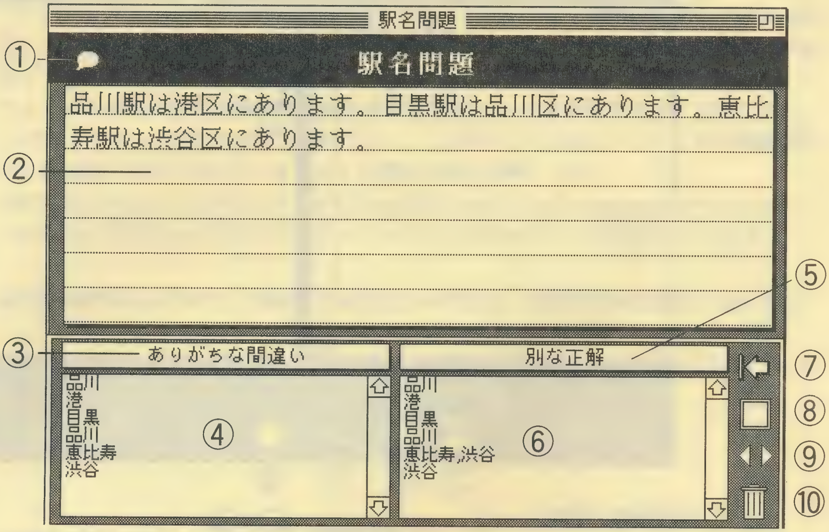
〈テキスト取り込みボタン〉

新しく作った「駅名問題」スタックに「駅名問題」テキストを取り込みます。

1. 左ページの上にある「テキスト取り込みボタン」（箱に入ってくる下向き矢印のアイコン③）をクリックしてください。
2. 「テキストを取り込んだ新しい問題カードの位置」を聞いてきますので、ここでは「最初」と答えてください。
3. 「取り込むテキスト」を聞いてきます。「駅名問題」を開いてください。『長文問題集』の中の『長文問題テキスト集』フォルダにあります。

これで、テキスト取り込みが開始し、数分で取り込み作業は完了します。

前ページの操作で、問題を取り込んで「駅名問題」という名前の新しいカードを作りました。まだgroup指定していないので、この画面とは少し違って見えるでしょう。



〈駅名問題／問題カード〉

①問題の注を表示する　②問題テキストを書き込むフィールド　③クリックで「ありがちな間違い」を更新／オプションクリックで拡大表示　④「ありがちな間違い」を修正　⑤クリックで「別な正解」を更新／オプションクリックで拡大表示　⑥「別な正解」を修正　⑦設問ノートへ戻る　⑧オプション設定　⑨前後のカードへ移動　⑩カード削除

AutoGroupだから簡単です。

長文問題の一部をマスクしたい時は、その文章のTextStyleを「group」にします。通常の操作だと、メニューバーのeditにある「TextStyle」で指定するわけです。これはけっこう面倒なので、記憶王はAutoGroupというモードを用意しています。次の操作を試してください。

〈オプション設定ボタン〉

1．キーボードのオプションキーを押してください。「オプション設定アイコン」⑧に何か変化がありましたか？
2．「オプション設定アイコン」に○または◎が表示されたかたは５.に行ってください。それ以外の方は、オプションキーを押しながら「オプション設定アイコン」をクリックしてください。
3．「AutoGroup、AutoFontの変更をしますか？」と聞いてきます。AutoGroupを選んでください。
4．あなたはいまAutoGroupが使える状態にあります。オプションキーを押してくだ

さい。「オプション設定アイコン」に○または◎が表示されたでしょう。外側の丸がAutoGroupオンの目印です。（内側の点はAutoFontです。）

5．ではじめましょう。「品川」を選んでください（その文字の部分をドラッグ／選ばれた文字は反転します）。選んだらマウスボタンから指を離してください。まだテキストは選ばれたままになっていますね。

6．そのまま、マウスを動かしてカーソルを問題テキストのフィールドから外に出してください。

7．するとピッと音がして、選んだ部分にアンダーラインが付きます。これでAutoGroup完了です。

8．同じようにして、港、目黒、品川、恵比寿、渋谷をAutoGroupしてください。品川は２つあります。２つともAutoGroupしてください。

9．最後に、「ありがちな間違い」のタイトル③をクリックしてください。groupになっている文が下のフィールドに入ります。

新しい問題を動かしてみましょう。

〈記憶王へ行くボタン〉

新しく作った「駅名問題」を、長文記憶王で出題してみましょう。

1．まずボタン⑦をクリックして長文問題の設問ノートへ戻ります。

2．「記憶王へ行くボタン」（縦に４枚並んだカードのアイコン）をクリックします。

3．長文記憶王のスタート画面が開き、すこし待つと「駅名問題」と表示されるはずです。

4．「スタートボタン」（中央の３角ボタン）をクリックすると問題開始。駅名問題が出題されます。

〈スタートボタン〉

長文問題の作り方３

「別の正解」をオプション指定する。

〈問題ボタン〉

よく見るとこの問題にはバグがあります。「＜*****＞駅は渋谷区にあります。」という問題に「渋谷」と答えると間違いになるのです。ここでの正解は「恵比寿」ですが、渋谷駅だって渋谷区にあるわけで、これは修正する必要があります。このような場合に備えて、記憶王の長文問題は「別の正解」をオプション指定できます。
次の手順で、別の正解を指定してください。

1．長文記憶王のスタート画面に戻る。
2．左下２番目の「問題ボタン」をクリックして、駅名問題スタックに行く。
3．左のフィールドの「駅名問題」をクリックして「駅名問題」カードを開く。
4．右下の「別の正解」フィールドの「恵比寿」の後に「,渋谷」を加えて、その行を「恵比寿,渋谷」にする。（間にあるのは、半角のコンマです。）
5．設問カードへ戻る。「変更を記録するか」と聞かれたら「記録する」と答える。

これで別の正解が指定できました。先ほどと同じように長文記憶王で「駅名問題」を出題すると、こんどは「＜*****＞駅は渋谷区にあります」に「渋谷」と答えても正解になります。

「ありがちな間違い」をオプション指定する。

長文記憶王には、もうひとつ機能があります。それは、ありがちな間違い（いわゆるひっかけ問題）を出題できることです。その手順を説明します。

1．上と同じようにして「駅名問題」カードを開く。
2．左下の「ありがちな間違い」フィールドで「恵比寿」の下の「渋谷」の行に「,世田谷,大田」を書き加えて「渋谷,世田谷,大田」にする。
3．これで「恵比寿駅は＜*****＞区です。」の解答候補に、常に「渋谷」「世田谷」「大田」が出題されます。

長文問題をテキストで記録する。

ここまでは長文問題スタック上で、問題を作ったりマスク箇所を指定したりしました。長文問題にはもうひとつ、テキスト上でマスク箇所を指定する方法もあります。それを説明するために、まず、マスク指定と別の正解指定をされた「駅名問題」をテキストに落としてみましょう。そのテキストを見れば、指定がどのように記録されるかわかります。

〈テキスト書き出しボタン〉

長文問題カードをテキストで記録するのは次の手順です。

1. 長文問題のリスト・カードに行く
2. 左上にある「テキスト書き出しボタン」（箱から上向き矢印のアイコン）をクリックする
3. 記録したいカードを聞いてくるので、「駅名問題」をクリックする。
4. テキストを「長文問題集」の中の「長文テキスト集」フォルダのなかに保存する。テキストファイルの名前は「駅名問題.長文TEXT」でいいでしょう。
5. 書き出したら「削除しますか？」と聞いてきます。このスタックには1枚しか問題カードがないので、削除を選んでも削除できません。

書き出したテキストを見てみよう。

さて、長文問題（指定付き）がテキストの形で書き出されました。それを見てみましょう。マルチファインダやシステム7以外の方はASLEditやYooEditといったDAを使えばHyperCardを閉じずにテキストを編集できるので便利です。テキストは次のようになっているでしょう。

NewCard
t,駅名問題
品川駅は港区にあります。目黒駅は品川区にあります。恵比寿駅は渋谷区にあります。
g(1),品川
g(1),港
g(1),目黒
g(2),品川
g(1),恵比寿
g(1),渋谷,世田谷,大田
s(1),恵比寿,渋谷

長文問題テキストのルールを簡単にまとめると、

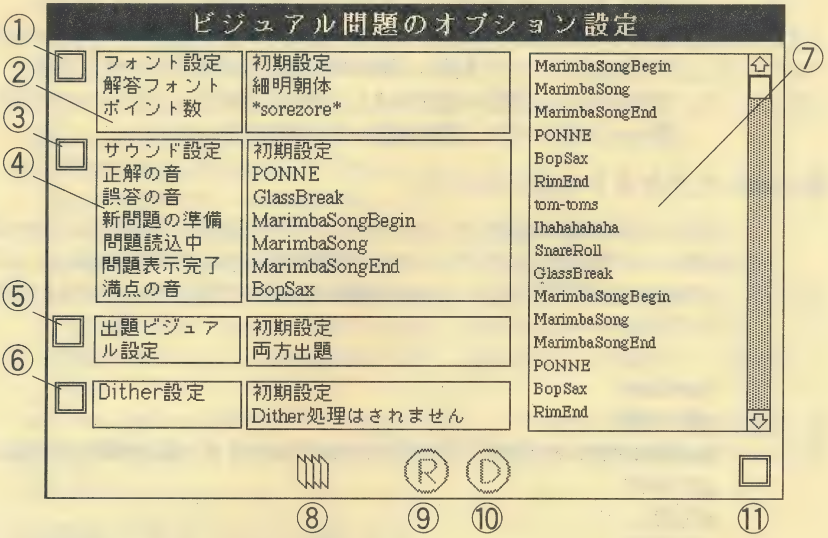
●問題ごとに、文頭にNewCardと書く。
●問題のタイトルを「t,問題タイトル」の形で書く。
●その次に原文を書く。
●マスクしたい箇所を「g,文章」の形で書く。
●ありがちな誤りを指定したい場合「g,正解,誤り,誤り」の形で書く。
●別な正解を指定したい場合「s,正解,別な正解」の形で書く。

ナンバーは記憶王が自動的にふってくれるので、g,と書くだけで結構です。ただし「同じ文章がいくつもあって、その2つめをマスクしたい」場合には「g(2), 文章」と指定してください。別な正解を指定しない場合、「s,文章」の表記は全文省略できます。

オプション設定

記憶王には、豊富なオプション設定機能があります。問題のフォント、正解やお手付きの時の音などを問題ごとに指定して、個性的な問題作りができます。

フォント設定、サウンド設定。



〈オプション設定〉
①フォント設定ボタン　②解答フォントをクリックするとフォントが選べる　③サウンド設定ボタン　④設定したい音をクリックするとサウンドが選べる　⑤出題ビジュアルの範囲をPICT／カードから選ぶ　⑥Dither処理するかどうか選ぶ　⑦フォントやサウンドはこのフィールドから選ぶ　⑧記憶王（スタート画面）へ戻る　⑨リセットボタン（リセットのR）　⑩初期設定ボタン（デフォルトのD）　⑪問題画面へ戻る

オプション設定できることは、単語問題、ビジュアル問題、長文問題で少しづつ異なります。この画面はビジュアル問題のオプション設定画面です。フォント設定を例にして方法を説明します。

1．フォント設定ボタン①をクリックする
2．フォント設定の表示が「on」に変わるので、フィールド②の中の「解答フォント」の文字をクリックする。
3．「細明朝体」が消え、「フォントを選んでください」と聞いてくる。
4．右のフィールド⑦にフォントのリストが表示されるので、ひとつ選んでクリックする。
5．気に入らなかったら、そのままフィールド⑦で別のフォントをクリックする。
6．オプション設定をすべて終了したら記憶王へ戻るボタン⑧、または問題画面へ戻るボタン⑪をクリックする。

以上です。
「細明朝体」という文字をクリックするのではなく、左の「解答フォント」の文字をクリックする点に注意してください。サウンド指定も基本的に同じ操作で指定できます。「正解の音」を指定したい場合、まずフィールド④の「正解の音」の文字をクリックしてください。次に、右のフィールド⑦で好きな音を選んでください。「誤答の音」を指定したい時は、忘れずに、一度フィールド④の「誤答の音」の文字をクリックしてください。

*sorezore*設定。

*sorezore*設定をサウンドに設定した場合、「問題と同じ名前のsnd リソース」があるときはその音が鳴ります。例えば英単語などの問題で単語ごとにそれぞれの発音を鳴らすことができるわけです。「問題と同じ名前のsnd リソース」がないときは記憶王が設定しているデフォルトサウンドが鳴ります。オプションボタンを押しながらサウンド設定をすると、「*sorezore*設定しますか？」と聞いてきます。「設定する」と答えると*sorezore*設定ができます。

サウンドを鳴らすタイミング。

オプション設定で音色を指示するときの「新問題の準備」「問題読込中」「問題表示完了」の違いは、その音の鳴るタイミングです。「準備」は問題開始ボタンを押した直後に（一度だけ）、「問題読込中」は問題を読み込んでいる間（繰り返し）、「完了」は問題の表示が終了した時点で（一度だけ）鳴ります。
「問題表示完了」に"not stop"を指定してあると、問題表示した後も所定の繰り返し回数が終了するまで「問題読込中」サウンドが鳴り続けます。

リセットボタンとデフォルトボタン。

下にあるRボタン⑨がリセットボタン、Dボタン⑩がデフォルト（初期設定）ボタンです。リセットボタンを押すと、操作が全部キャンセルされて「今回、このカードを開いた時の状態」に戻ります。デフォルトボタンを押すと、あらかじめ設定された「初期設定」に戻ります。

オプション設定の初期設定変更。

オプション設定カードで初期設定を変更したいときは、まずフォントなりサウンドを好みに設定します。その後、フォント設定が「on」と表示されている状態で＜オプションキーを押しながらその「on」の文字をクリック＞してください。現在の設定を初期設定として登録できます。
オプションによっては、初期設定が変更できないものもあります。

TIPS／ちょっとしたヒント。

DisplayLevelの設定。

記憶王はHyperCardのプログラムとしてはかなり複雑なことをしていますので、操作に時間がかかる場合があります。DisplayLevelを大きな数字（最大5）に設定することで、表示を簡略化し待ち時間を短縮する効果があります。また、DisplayLevelを１にするとすべてのボタンについて説明表示をします。初めて記憶王を使う人はまずDisplayLevelを１にしていろいろ調べてみるのもひとつの方法です。

動作を速くする。

カラーが使えるマシンで、動作を速くしたいときは、コントロールパネルのなかのmonitorで表示モードをモノクロ（1bit）表示にすると動作が速くなります。

文字化け／文字が見えない。

記憶王は、「細明朝体」「中ゴシック体」「osaka」を標準書体として採用しています。漢字ATMを使用している場合、これらの書体（特にOutLine）がちゃんと表示されないことがあります。漢字ATMを一時的に解除するか、表示書体を変更してください。タイトルの書体の変更は次の手順で簡単にできます。

１．文字化けしているフィールドを、オプションキーを押しながらクリックする。
２．フォントを聞いてくるので、適当なフォント名（例えばosaka）を入力する。

ショートカット。

「コマンド＋M」でメッセージボックスを表示して、次のコマンドを入力してリターンキーを押すと、ショートカットできます。

GK：いま選んでいる記憶王のスタート画面へ行く。Go Kiokuoh
TK：単語記憶王のスタート画面へ行く。Tango Kiokuoh
VK：ビジュアル記憶王のスタート画面へ行く。Visual Kiokuoh
CK：長文記憶王のスタート画面へ行く。Chobun Kiokuoh
GQ：いま選んでいる記憶王の問題へ行く。Go Question
TQ：単語問題へ行く。Tango Question
VQ：ビジュアル問題へ行く。Visual Question
CQ：長文問題へ行く。Chobun Question
DL：ディスプレイレベル変更。（揮発性）DisplayLevel
TF：テキストフォント変更。TextFont
TS：テキストサイズ変更。TextSize
AG：オートグループ変更。（長文問題のみ）AutoGroup
AF：オートフォント変更。（長文問題のみ）AutoFont

AI出題機能。

記憶王は、間違えた問題を記録して集中的に出題する機能を持っています。間違えた

問題は、問題ごとに記録されます。この誤答のリストは、各問題集の「目のアイコン」で見ることができます。誤答のリストは、全問正解すると自動クリアされます。

複数の長文問題をまとめてテキストに。

長文問題は、基本操作ではカードごとにテキストに保存されます。保存するカードを選ぶ時にオプションキーを押しておくと複数のカードをまとめて記録できます。オプションキーとシフトキーを両方押しながら問題カード名をクリックするとスタックの中の全カードが一度にテキスト保存できます。

ユーザー名変更。

「コマンド＋M」でメッセージボックスを表示して、「registration」と入力し、リターンキーを押してください。パスワードを聞いてきますので、「amnesia」と入力してリターンキーを押してください。ユーザー名が変更できます。

オプションキーを押しながら操作。

オプションキーを押しながらボタンをクリックすることで、確認メッセージを省略したり、複数のカードを一度に操作できたりする場合があります。ここには書ききれませんが、いろいろ試してみてください。

記憶王国

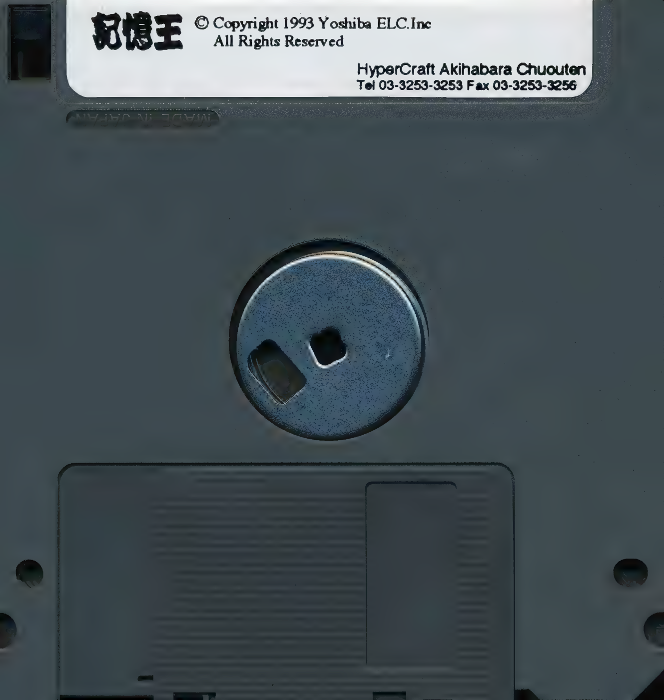
要チェック！

記憶王国は、記憶王のユーザーサポートです。ユーザーへのサポートを受けるために、必ず、同封のハガキを「記憶王国」へお送りください。記憶王のアップグレードの案内、新しい問題の紹介などをお知らせします。記憶王の使い方について質問のある方も「記憶王国」へご連絡ください。

〈あなたの問題をみんなのもとへ〉
あなたの作った問題は、他の人にとっても興味深いものです。それぞれの人が自分の得意分野で作った問題を交換することができたら、とても面白く、実りあることでしょう。記憶王国では皆さんの作った問題を交換する場を提供したいと考えています。また人気のあるテーマについては商品化の計画もあります。あなたの作った問題を多くの人に楽しんでもらうために。おもしろい問題を作った方はぜひ記憶王国へご連絡ください。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-6 松の木ビル HyperCraft 秋葉原中央店内
記憶王ユーザーサポート　記憶王国　☎03-3253-3253

記憶王
Educational Entertaiment
Main Disk
maxell
SUPER RD
MF2-DD


記憶王
© Copyright 1993 Yoshiba ELC.Inc
All Rights Reserved
HyperCraft Akihabara Chuouten
Tel 03-3253-3253 Fax 03-3253-3256

記憶王
Educational Entertaiment
Data Disk
MF2-DD
SUPER RD
maxell

記憶王
© Copyright 1993 Yoshiba ELC Inc
All Rights Reserved
HyperCraft Akihabara Chuouten
Tel 03-3253-3253 Fax 03-3253-3256

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2381

差出有効期間
平成7年11月
18日まで

150-00
012

(受取人)

東京都渋谷区神宮前2-4-12
フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
ユーザー登録係　行

このたびは、当社製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。当社では、お客さまへのユーザーサポート、新製品のご案内などのためユーザー登録を行っています。お手数ですが必要事項をご記入のうえ、ご返送下さるようお願いいたします。

フリガナ		性別 男・女
お名前：		
ご住所：〒		年齢 才
		学年（職業）
TEL：		
お買い上げ製品名：		
お買い上げ店名：	お買い上げ日時	

● お手数ですが、下記のアンケートにご協力ください。●

Q1. この製品を何でお知りになりましたか？

□. 雑誌広告（雑誌名　　　　　　　　）
□. 雑誌記事（雑誌名　　　　　　　　）
□. 店頭で
□. ポスター・チラシで
□. 友達の薦めで
□. その他（　　　　　　　　）

Q2. この製品を買おうと思ったきっかけは？

Q3. この製品についての感想は？ （良い← 5 - 4 - 3 - 2 - 1 →悪い）

ゲーム内容	5 - 4 - 3 - 2 - 1	グラフィック	5 - 4 - 3 - 2 - 1
サウンド	5 - 4 - 3 - 2 - 1	パッケージ	5 - 4 - 3 - 2 - 1
マニュアル	5 - 4 - 3 - 2 - 1	価格	5 - 4 - 3 - 2 - 1
日本語化	5 - 4 - 3 - 2 - 1	総合評価	5 - 4 - 3 - 2 - 1

Q4. お使いの機種は？

Q5. CD-ROMドライブをお持ちですか？

□. はい　□. いいえ

Q6. 現在お持ちのゲーム機は？

□. ファミコン
□. スーパーファミコン
□. ゲームボーイ
□. メガドライブ
□. メガCD
□. ゲームギア
□. PCエンジン
□. PCエンジンCD-ROM
□. NEO・GEO
□. 3DO
□. その他

Q7. その他、当社に対するご意見・ご要望など、ご自由にお書きください。

EAM9311

ご協力ありがとうございました。

恐れ入りますが
切手を
おはり下さい

101-

東京都千代田区外神田1－9－6
松の木ビル

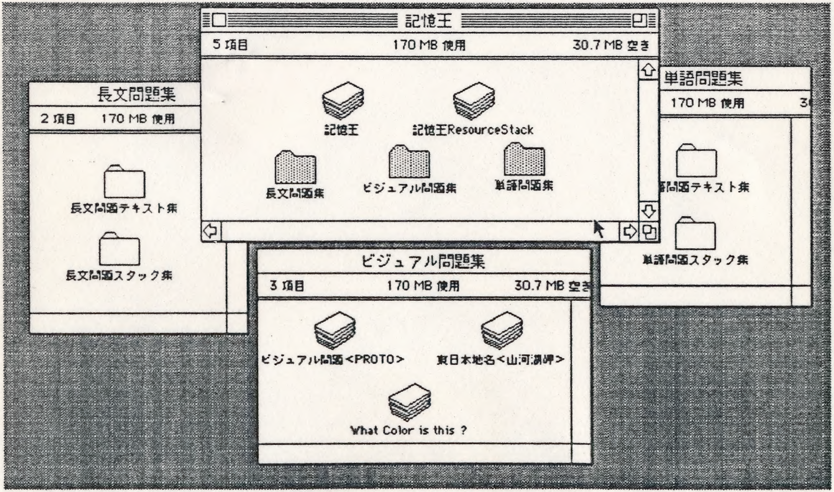
ハイパークラフト秋葉原中央店内　記憶王ユーザーサポート

記憶王国 行

1524

記憶王をお買い上げいただいてありがとうございます。
今後のサポートのため、必ずユーザー登録をお願いします。

ご住所 〒 TEL
お名前
お仕事 A.教育 B.会社員（事務系） C.会社員（営業系） D.会社員（技術系） E.研究 F.学生 G.その他
購入場所
何で記憶王をお知りになりましたか？ A.雑誌広告 B.雑誌記事 C.店頭で D.友人 E.ユーザーズグループ F.その他
記憶王をお使いになった感想はいかがですか？
今後、どのような問題を希望されますか？

マニュアル補足

記憶王をインストールする際にフォルダの中の
構成を下記の図のように配置して下さい。